

## TABLERO DE JUEGO DE AQVIS QVERQVENNIS

Los bienes arqueológicos, en mayor o menor medida, nos ayudan a acercarnos a la vida de nuestros antepasados, en este caso, a un aspecto muy humano de la vida de los soldados romanos: el juego.

El juego es una actividad universal, practicada por niños y adultos. La característica que comparten todos estos pasatiempos es el componente lúdico. Las fuentes escritas, la arqueología así como recientes estudios sobre la materia confirman que Roma es una de las civilizaciones en las que el juego *-ludus-* es considerado una parte importante de la vida diaria de sus ciudadanos. Así, dedicaban buena parte de su tiempo libre a asistir a espectáculos públicos o bien a jugar en un ámbito más privado. Niños y adultos aprovechaban cualquier momento para practicar juegos de azar o de cálculo, durante el paseo, en el baño, en la comida... Esta pasión será asimilada en todas las tierras conquistadas, también en la *Gallaecia*.

Este tablero procede del campamento romano de *Aquis Querquennis* situado en la parroquia de San Xoán do Baño, ayuntamiento de Bande. *Aquis Querquennis* es una creación *ex novo*, localizada al lado de la Vía XVIII del Itinerario de Antonino o *Vía Nova* que comunicaba, por el camino más corto, las capitales de los conventos jurídicos de Bracara Augusta y Asturica Augusta. Tanto la vía como el campamento datan de los primeros lustros de la dinastía Flavia (69-96).

Las primeras excavaciones de las que existe noticia son de los años veinte del siglo pasado, dirigidas por D. Florentino López Cuevillas; a partir del año 1975 A. Rodríguez Colmenero inicia un programa de excavaciones sistemáticas que dan luz a la evolución histórica del yacimiento.

La bibliografía donde se da a conocer la existencia de tableros de juego en este campamento (*Excavaciones arqueológicas en Aquis Querquennis*) nos hablan de la exhumación de al menos seis tableros *-tabulae lusoriae-* y siete fichas de juego *-calculi-*.

En este caso se trata de seis fragmentos de tégula en los que aparece dibujada una malla de casetones más o menos regulares, realizada con un

objeto punzante. Conforman una pieza de 17 cm de longitud, 15 cm de anchura y 2,7 cm de grosor. El ambiente campamental en el que aparece el tablero es coherente con la práctica de juegos de estrategia como el *ludus latrunculorum* y el *duodecim scripta* (lo escrito por décimo segunda vez). El *ludus latrunculorum* era considerado un juego de estrategia militar, en el que el tablero simbolizaba el campo de batalla. El poeta Saleio Basso se refiere a este juego como un combate entre dos ejércitos enemigos. Asimismo, el autor del *Panegírico ad Pisonem* describe este juego como un verdadero combate "...las piezas cambian por el tablero de un modo muy hábil y se dan varios combates o soldaditos de vidrio; los blancos, para atrapar a los negros, y los negros para apoderarse de los blancos...". Este carácter militar se refleja en su propio nombre, ya que también era conocido como el "juego del soldado" o el "juego de los ladrones". En este último caso, el apelativo "ladrón", viene dado porque el término *latro* o *latrunculi* era utilizado, en el latín antiguo para referirse a los soldados mercenarios. Como estos no eran considerados individuos propiamente honestos, ambos términos pasarán a designar, en tiempos de Cicerón, a los vagabundos y ladrones. Es entonces cuando los peones, huyendo de este término contaminado por la "mala reputación" pasan a ser llamados *militēs* o *bellatores*.

Para jugar al *ludus latrunculorum* era necesario, por tanto, un tablero – *tabula lussoria*-, de forma cuadrada o rectangular, dividida normalmente en 8 líneas horizontales y 8 verticales que configuran una trama ajedrezada – *tabula latruncularia*- de 64 casillas –*mandrae*-. A pesar de las descripciones recogidas en algunos textos clásicos, no se puede concretar con exactitud las reglas del juego, pero es frecuentemente comparado con las damas y el ajedrez. Sabemos que cada contrincante contaría con 16 fichas –*calculi*- de diferentes colores: -blancas-negras, rojas-doradas- con el objetivo de diferenciar fácilmente las pertenecientes a uno y a otro jugador. De entre esas 16 fichas, en cada equipo había dos tipos de piezas: *calculi ordinarii*, *pedones* o *pedites* que sólo se mueven en línea recta, son los equivalentes a los peones; y los *calculi vagi*, compuestos por dos centuriones, dos elefantes, dos caballos y dos satélites, que según las fuentes escritas sabemos que se mueven en todas direcciones pero no sus

movimientos concretos. Las diferencias entre los *calculi ordinarii* y los *vagi* vienen dadas por el tamaño, normalmente de mayores dimensiones los *vagi*. Los *calculi vagi* estarían colocados en las *mandrae* exteriores e inmediatamente a estos se colocarían los *ordinarii*. El juego consistía en avanzar hacia el campo del contrario comiendo/expulsando las fichas del adversario. Existían diferentes situaciones provocadas por la estrategia de cada jugador: expulsar una ficha –*calculi capti*–, apresarla –*calculi ligari*– o inutilizarla, encerrarla de forma que se impidiese su movimiento –*calculi inciti*–. Cuando un jugador conseguía alguna de estas situaciones era proclamado *imperator*.

La dificultad de las reglas del juego hizo que aún tratándose de un entretenimiento muy apreciado por los romanos, no fue muy practicado a nivel popular. Según J. Guillén en su obra *Vrbs Roma. Vida y costumbres de los romanos*, los jefes militares, los soldados y los que en su juventud habían pasado muchos años en el ejército sí que gozaron de este juego. Así, de su práctica también debieron gozar soldados de otros campamentos romanos como los de la ala II Flavia en Petavonium (Zamora) (S. Carretero Vaquero, “El *ludus latruncularum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia”).

La exhumación de tableros similares en ámbitos no militares documenta la práctica en ciudades como la de Conimbriga, donde se localiza una *tabula* aprovechada por los dos lados, en uno con las líneas incisas formando las *mandrae* para el *ludus latruncularum* y, en el otro, columnas para el juego del *duodecim scripta*. Asimismo, el hallazgo de *tabulae lussoriae* en asentamientos castrexos es una muestra evidente del proceso romanizador del noroeste peninsular, tales como los dos localizados en el castro de Viladonga (Lugo) o los de los castros de Coaña y Sanchuís (Asturias). En todos estos casos también se documentan un buen número de fichas –*calculi*– (F. J. Costas Goberna, *As pedras e os xogos*). El material utilizado para la elaboración de los tableros y de las fichas ofrece datos sobre el nivel social de su propietario. En este caso concreto, se trata de una tégula reutilizada, donde el verdadero valor viene dado por la capacidad de amortización del material. En contraposición, en un banquete descrito por Petronio se hace referencia a un tablero del *duodecim scripta* que destaca

por su calidad y que pertenece al anfitrión de la velada, Trimalción: "...me permitiréis terminar mi partida". Detrás de él llegaba un esclavo con un tablero de terebinto y unos dados de cristal. Observé un detalle que ya es el colmo del refinamiento: en lugar de piedrecitas blancas y negras como peones, usaba denarios de oro y plata" (Petronio, II, 33, 1-2.).

El *ludus latruncularum* parece derivar de otro juego griego llamado *Petteia*, del que se tiene referencia desde la época de Homero, aunque su origen parece encontrarse en Egipto. Es difícil detectar sus primeras prácticas. Así, R.C. Bell en su obra *Board and table games from many civilizations*, cita un texto de Marco Terencio Varrón (116 aC. -27aC.) –*De Lingua Latina (liber decimus)*– en el que utiliza la malla ajedrezada de la *tabula latruncularia* para explicar las declinaciones latinas, evidencia de que el conocimiento del juego ya es un hecho generalizado. Las últimas noticias de su existencia en contexto romano datan del s. V d.C., en el libro de las *Saturnales* de Macrobio, aunque según F. J. Costas Goberna (*As pedras e os xogos*) se sigue jugando con posterioridad en zonas periféricas del Imperio.

La necesidad de ejercitar la mente para jugar al *ludus latruncularum* era muy bien vista por las autoridades romanas frente a los juegos de azar. Estos últimos, ya en época republicana, se consideraba que atentaban contra la integridad del individuo, su firmeza y su temperamento, máximo al sumarles apuestas de grandes cantidades de dinero. Los juegos de azar serán prohibidos al final de la República a través de diferentes leyes como la *lex alearia* o las *Titia*, *Publicia* o *Cornelia* que seguirán en vigor durante el Imperio. Solamente se permitía su práctica en los convites: "quod in conuiuio, uescendi causa ponitur, in eam rem familiae ludere permittitur", y en las fiestas saturnales –*ludi saturnales*–. A pesar de estas prohibiciones la mayoría de los juegos practicados durante el Imperio, por adultos y por niños, eran de azar, sobretodo los dados –*aleae*– y el cara ó cruz –*capitum aut nauium*–.